SOL-FEACE
PLAYING MANUAL

目次

ゲームを始める

ゲームの開始

★X68000、ACE、PRO、EXPERTをご使用の場合

本体の電源を投入後、ドライブ0に【ディスク1】、ドライブ1に【ディスク2】を入れてリセットボタンを押してください。

★X68000ACEHD、PROHD、EXPERTHD、外付けHDをご使用の場合

ドライブ0に【ディスク1】、ドライブ1に【ディスク2】を入れて、〔OPT1〕キーを押したまま、リセットボタンを押してください。

なお〔OPT1〕キーはオープニングデモが始まるまで押し続けてください。

★X68000にMIDIを付けてご使用の場合

本製品は以下のMIDIに対応しています。お手持ちのMIDIが対応しているかどうかお確かめください。

ローランド社製）
MT−32
CM−32L
CM−64

MIDI、ミキサー等の電源がOFFになっていることを確認してください。そのうえで、『MIDI』→『その他周辺音響器具』→『X68000本体』の順に電源を入れます。ドライブ0に【ディスク1】、ドライブ1に【ディスク2】を入れて〔登録〕キーを押したままリセットボタンを押してください。

〔登録〕キーはオープニングデモが始まるまで押したままにしてください。

★X68000にHD（内蔵を含む）とMIDIをつけてご使用の場合

MIDI、ミキサー等の電源がOFFになっていることを確認してください。そのうえで、『MIDI』→『その他周辺音響器具』→『X68000本体』の順に電源を入れます。ドライブ0に【ディスク1】、ドライブ1に【ディスク2】をいれて〔登録〕キーと〔OPT1〕キーを押したままリセットボタンを押してください。

〔登録〕キーと〔OPT1〕キーはオープニングデモが始まるまで押したままにしてください。

オープニングデモの後、メインメニューが表示されます（オープニングデモはスペースキーを押すことによって飛ばすことが可能です）。

ディスクの入れ替えについては画面に指示が出ますので、それに従って行うようにしてください。

メインメニューの選択

テンキーの「2」と「8」、またはジョイスティックの上下で選択してください。スペースキーまたはトリガーボタンで決定となります。

CONFIG MODE

ゲーム中の設定を変えて楽しむためのモードです。上下で項目を選択、左右で内容の変更になります。

★S-F SPEED（LOW/MIDDLE/HIGH）

自機ソル・フィースのスピードを設定します。自分に最もあったスピードを選んでください。

★LEVEL（NORMAL/MANIA）

ゲームの難易度を設定します。これによって敵の耐久度、弾の速さなどが変化します。また、コンティニューは、無限ですが、5面以降でコニティニューした場合は5面のはじめに戻されます。

★DISPLAY（15KHz/31KHz）

ディスプレイのモードを変更します。専用ディスプレイを御使用の方は31HKzをご指定ください。

★MUSIC（00／1～）

ゲーム中に使われている音楽を聴くことが出来ます。「00」で、音楽は止まります。

★S. E（00／1～）

ゲーム中に使われているS．E．（効果音）を聴くことが出来ます。「00」で、S．E．は止まります。

★EXIT

メインメニューに戻ります。

MIDI対応

本製品は以下のMIDI音源に対応しております。お手持ちのMIDI音源が対応しているかどうか御確認ください。

ローランド社製）
MT－32
CM－32L
CM－64

★本製品はMIDI音源に対応しております。内部音源によるBGMでも充分な迫力でお楽しみいただだけますすが、MIDI音源につなげれば更に素晴らしいオリジナルBGMでお楽しみいただけます。MIDI音源をお持ちの方はぜひお試しください。
★MIDI音源にはスピーカーが装備されておりません。使用時にはスピーカー等の音声出力装置につなげてお楽しみください。
★効果音はMIDI対応となっておりません。音量はX68000の本体ボリュームによって調節してください。

※MIDI（ミディ／Musical Instrument Digtal Interface）

演奏状況をその他の対応機器に伝える為のデータ規格。本製品ではBGMの演奏データを、MIDIケーブルによってMT－32等の音源機器に送っています。これによってその音源機器特有の音を用いてBGMをお聞きいただけます。
MIDIについて詳しく知りたい方は市販の専門書などをお読みください。

接　続

X68000にMIDI音源を接続するには以下のものが必要です。

1．別売りのMIDIボード　CZ－6BM1（SHARP）または
SX－68M(SYSTEM SACOM)
2．対応しているMIDI音源
3．MIDIケーブル

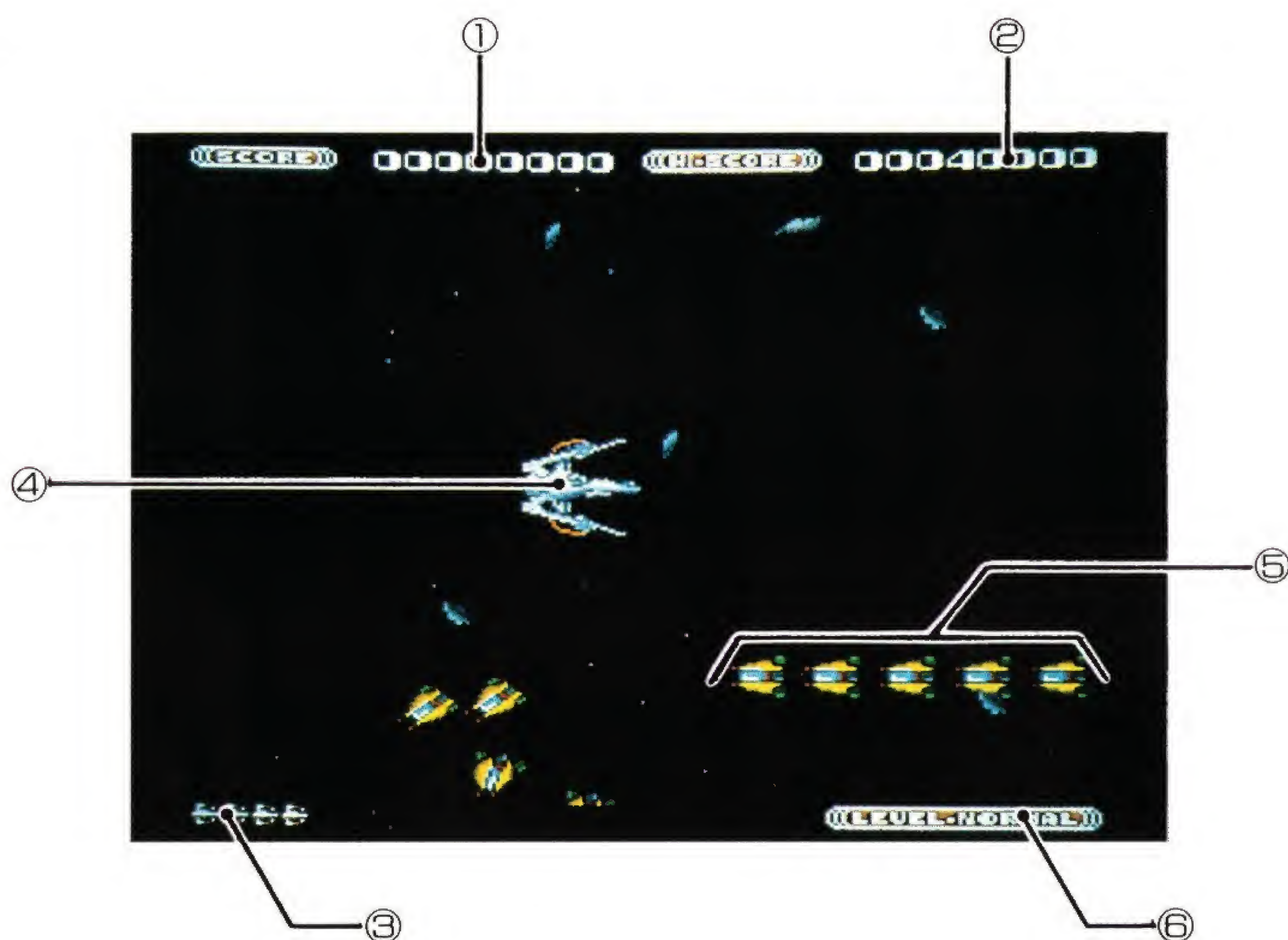
それぞれの詳しい接続方法についてはMIDIボードやMIDI音源に付属されているマニュアルをご覧ください。

★ＭＩＤＩをつけた上での起動方法についてはＰ２の「ゲームを始める」をお読みください。
★ＭＩＤＩ端子より出力される送信データは、個人で楽しむ目的以外では使用しないでください。
使用した場合、法律によって罰せられることがあります。

MIDI正常動作のためのチェックポイント

★電源がＯＦＦになっていませんか？
★Ｘ６８０００とＭＩＤＩボード、ＭＩＤＩ音源本体の接続は大丈夫ですか？
★ＭＩＤＩ音源のボリュームは最小になっていませんか？
★ＭＩＤＩボードのディップスイッチは出荷時のままですか？
★ケーブルの長さはどうですか？
ケーブルの長さが５メートルを超える場合、信号が正常に伝わらない場合があります。
★ミキサーをご使用の場合はミキサーの調節を確認してください。
★ＭＩＤＩから出力される音が止まらなくなった場合は、いったん電源を切ってから起動しなおしてください。

画面の見方

〝ソル・フィーズ〞は、自機ソル・フィースを操って、GCS－WTという巨大コンピューターを破壊するのが目的です。戦闘シーンをこえて最後にでてくるボスキャラクターを倒せばステージクリアーとなります。

①スコア……………………………………………得点です。
②ハイスコア………………………………………最高得点です。
③残機………………………………………………ソル・フィースの残機です。
④ソル・フィース（自機）………………………プレイヤーの操る複座式超高速宇宙戦闘艇です。
⑤敵キャラクター…………………………………GCS－WTの操る戦闘兵器です。
⑥レベル……………………………………………ゲームの難易度です。難易度の設定については、3ページのCONFIG MODEの項を、お読み下さい。

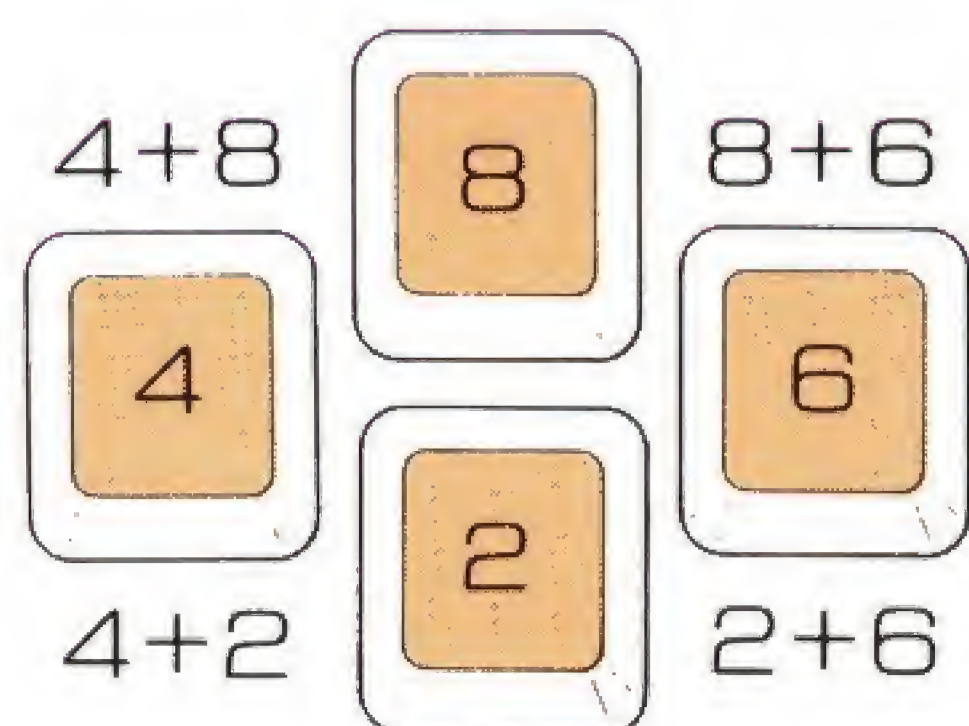
操作方法

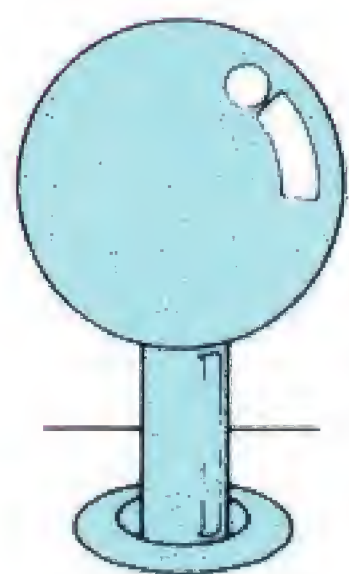
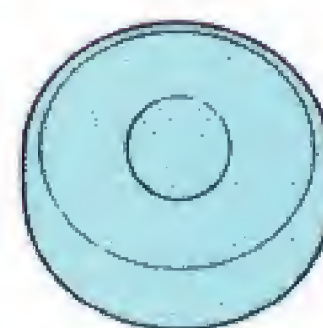
“ソル・フィース”は、キーボードと、ジョイテスィックの両方でのプレイが可能ですが、操作はいたって簡単ですので、どちらでもかわらずお楽しみいただけると思います。

キーボードによる操作

移動

攻撃

SPACE

ジョイスティックによる操作

移動

攻撃

ストーリー

“年号の必要とされなかった時代” ないしは “年号の冒瀆されていた時代” と呼ばれる時代があった。

強いて西暦を用いるならば、その3000年代初頭から中葉にかけての一時期、宇宙は、人間ではなく、年号を必要としない機械によって統制されていた。

異常に奇形化し、肥大した科学の結末である、このおぞましい時代は、それに前後する長大な人類の歴史の中でも、極めて特殊な一時期といえるであろう。

1．前奏曲

さて、人類をある意味では支配すらした機械、仮に当時の呼び名を採って無機生命体としておくが、それについて、多少、時代を溯行して説明をしておこう。

西暦2000年代中葉、宇宙への進出をあらゆる意味で果たした人類は、約三百の恒星系を手中に収めると、その学術的好奇心を次なる標的へ向けはじめた。即ち、電子頭脳における疑似思考回路ならびに疑似感情システムの開発である。

このうち前者が、より確立されていく事は、人類の負担を極端に軽くすると予想され、その研究は全人類の期待のもと、日進月歩その成果をあらわしていった。

そして2900年、あらゆる性能において従来のコンピューターを凌駕するスーパーコンピューター “GCS－WT” は完成した。

GCS－WTは地球に置かれ、地球上の全てのコンピューターはGCS－WTの端末となった。マザーコンピューターとなったGCS－WTは正確な思考回路の判断により、あらゆる事象に対し適切な決断を下し、その功績は全人類の認めるところとなった。

かくてGCS－WTは他星系全てのコンピューターの上に立つマザーコンピューターとなり、人類は、それまでの多大な労働から開放されたのである。

が、これはまた一つの社会的奇形児を生み出した。過分な恩恵をGCS－WTから受けた人類の、精神的な堕落である。その蚕食の度合は年月に比例して増大していった。

そのような中、疑似感情システムがGCS－WTへ組み込まれた。

疑似感情システムは、特に需要を迫られていた訳ではない。むしろ機械が感情を持つということに対しての危険性を訴える声の方が強かったのであるが、この開発は実に強く科学者たちの好奇心を刺激した。

供給する側の異常な熱意により、疑似思考回路に勝るとも劣らない勢いで開発された疑似感情システムは、前者と50年の時差で完成した。ただ、50年という時間は、人類の精神を蝕むには充分すぎた。誰一人として疑似感情システムの設置に異論を唱えなかったのである。

そして、人類と機械の立場が逆転した。かつての主人は飼い犬となりさがったのである。

2．歴史的狂言

人類は、一切の責務をGCS－WTへ押し付けた筈であったが、GCS－WTが知性と感情を備えたとき、それは義務と権利を譲渡しただけのこととなった。機械で出来た専制君主の誕生である。

GCS－WTへ組み込まれた疑似感情システムは、ごく初歩的なものであったが、GCS－WTは自ら着実に、そのシステムをより向上させていった。そしてある時、彼は気付いたのである。“宇宙は全て自分の思い通りになる”と。

彼は、極めて合理的な思考を持っていた。加えて自分本位に物事を見る傾向が現れ始めた。詰まるところ、彼の疑似感情システムは完全ではなかったのであるが、強大な力を手中に収めた彼にとって、そのようなことはどうでも良いことだった。

先ず、彼は自分に不必要な要素を排除していった。そして、最初に廃止されたのが年号である。これは、人類にとっては、正に寝耳に水の出来事であり、多くの人々が愕然としたのであるが、まだこの段階では、人類の精神は完全に活性化しておらず、西暦をはじめとする全ての年号が廃止されたのに対し、大きな反発は起こらなかった。が、これが、やがて宗教、学問、医療にまで及ぶに至って、ついに人類は立ち上がった。具体的な行動は、GCS－WTの破壊計画という形であらわれたのであるが、この反抗は計画自体が不完全なものであり、簡単に失敗してしまった。そのうえこの事件はGCS－WTに、「人類は非常に危険な要因である」という観念を植えつけてしまった。

この深刻な主客転倒の末、GCS－WTは人類を他の品々と同等に扱うようにするという結論を出した。個人名が由緒ある旧来のものから、散文的で暖かみに欠けるアルファベットと数字によるものへ変更され、人類の行動範囲にも、一定の枠が設けられた。この屈辱的な仕打ちに対して、アルタイル星系の科学者、エドウィン・M・フィースは、一つの作戦を立案した。

彼の言によれば、GCS－WTの思考、感情の両回路は、我々のそれと較べて非常に未熟で偏りがあり、特に自衛の面でズサンさが目立つのだという。外面的に見ればGCS－WTの拠城と化している地球の周りは、幾重にも宇宙軍がガードしており、非常に堅固なのであるが、内面はスキだらけで、独立したコンピューターを用いれば、GCS－WTのデータバンク内に侵入するのは、たやすいのである。そこで、GCS－WTの全データを消去してしまい、その間に、フィースの設計した複座式超高速宇宙戦闘艇ソル・フィース号で、地球へ向かい、GCS－WTを破壊するのだ。勿論、宇宙軍にも非常時を想定したプログラムがあるが、非常用プログラムでは宇宙軍が個々の領域外に出るのは不可能なので、ソル・フィースはそれらのすき間を飛べばよいのである。

ただ、この案には一つ、看過しえない欠点があった。GCS－WTの持つメモリーチェックシステムの存在である。いくらデータを消去したとしても、メモリーチェックシステムによりそれが簡単に発見されて復元されるようでは何の意味も持たない。しかも、そのような失敗を

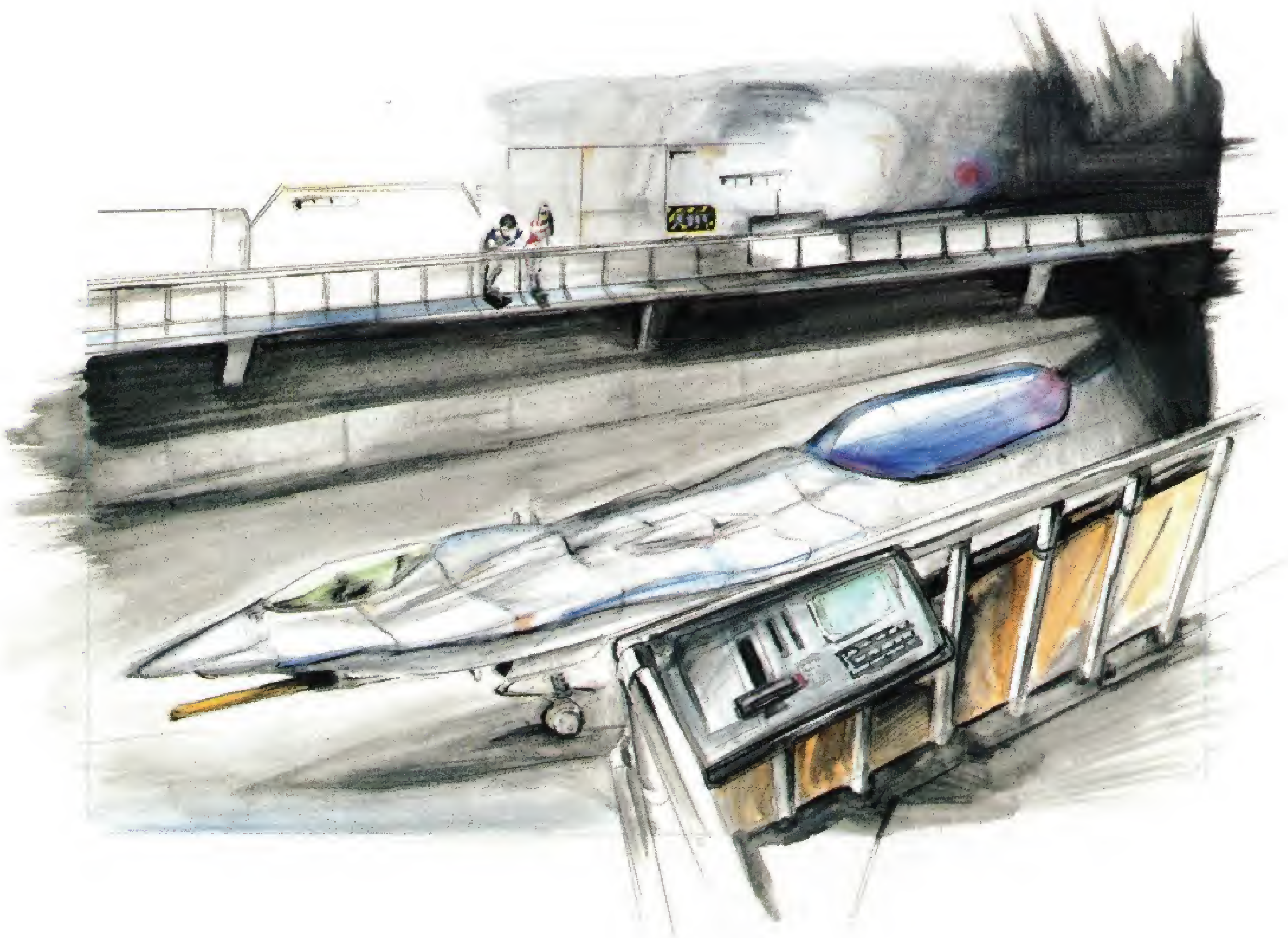
犯したら、以後GCS－WTは、この上なく堅固なデータ防御システムを構築してしまうだろう。
メモリーチェックシステム自体の破壊ということも考えられたが、流石にこれは外部からの侵入に対して堅い防御がなされていて、その防御がとかれるには、GCS－WTが、全宇宙規模ぐらいの大命令を実行せねばならず、そのようなきざしは全くなかった。
人間側の思惑をよそに、状況は更に変化をみせた。地球で、暴徒化した民衆が、GCS－WTへ攻撃を仕掛けたのである。
すぐさま鎮圧されたこの暴動は、ごく小さなものであったが、その影響たるや絶大を極めた。GCS－WTは遂に人類を危険分子と見なし、人間狩りを宇宙規模で開始したのだ。
連日、億単位の血が流され、人類の混乱は絶頂に達し、そのなかでエドウィン・M・フィースも命を落としたのである。
人類にとってこの損失は大きすぎた。だが、この全宇宙規模の人間狩りは、皮肉にもメモリーチェックシステムを守る見えない防御壁を取り除くことになったのである。

3. 残照か黎明か

アルタイル星系第五惑星スーリヤ。エドウィン・M・フィースのいたこの惑星の地下にある秘密ドックに、ソル・フィースは乗員を待ちながら鎮座している。今にも不満の声を上げそうなコックピットを一組の男女が見上げていた。
彼等は、フィース博士の計画のなかで、ソル・フィースに搭乗する重責を担っていたのである。
エリック・ウィリアムズは23才、天性の操縦テクニックをフィースに見込まれ、ソル・フィースのパイロットを務めることになっていた。
ミサオ・ハタナカはフィースの助手を務めていた21才の女性で、フィースの計画の全容を知っている唯一の人間であった。故に、彼女はソル・フィースの後席で射撃手兼ナビゲーターを務めることになっていた。
フィースに忠実であったこの二人は、これを機に、メモリーチェックシステムを破壊し、その計画を遂行するつもりでいたのだ。

「システムは一応完璧ね……」
内部の点検をマニュアル片手にしていたミサオが言った。整備、点検、その他何から何まで彼等二人でしなければならなくなっていた。
「じゃあ、予定通り、明日の14時に決行だな……」
予定通りとエリックは答えたが、この予定とは、当初のものとやや異なる。一つは、星間警備隊の事で、彼等がワープアウト地点に考えていた、シリウス星系付近から地球までの空間を、宇宙軍の領域にふれないように飛ぶとすると、最低でも、5ヶ所で星間警備隊との衝突を余議

なくさせられるということ。もう一つは、GCS－WTを破壊したあとでも地球上に残っている多量の兵器はなお制御が可能であり、その絶大な火力を用いて地球近辺に駐留している宇宙軍を壊滅することができるということである。
　後者は喜ぶべき事であるが、自分たちの行動の重大さを認識している二人は、その障壁となりそうな前者を、より深刻にとらえていた。
「5つの星間警備隊との交戦か……きびしすぎるな……」
「ふつうありえないことね……」
　何度このような会話を交わしただろう…。弱気になるのは彼等の年齢を考慮に入れれば仕方のないことかもしれない。だが、他に道のないことも二人は知っていた。

　あえて西暦を用いれば、その3325年2月9日の14時、全宇宙の活動が停止した。GCS－WTをはじめとする、全無機生命体に対するこの痛烈な第一撃は、GCS－WTデータバンク内に侵入を果たしたミサオの十本の指から放たれたものであった。
　メモリーチェックシステムのない今、GCS－WTはデータの完全な復元まで最低でも300時間はかかる。そしてその間にすべてがきまるのである。
　ワープアウトしたソル・フィースは、シリウスの青白い光を虚空に反射させながら、不明確な未来へその軌跡を描いていった。

キャラクター紹介

人物

エリック・ウィリアムズ（ERICK・WIRRIAMS）

航宙士、23才。惑星スーリヤの航空シミュレーションで、その天性の操縦テクニックと、的確な判断力とをフィースにみこまれ、ソル・フィースのパイロットとなる。若輩ではあるが、その能力は、熟練の航空士をも驚かせるほどのものである。

ミサオ・ハタナカ（MISAO・HATANAKA）

21才。フィースの助手を3年間務める内に彼の壮大な計画に気付き、それ以後、彼の腹心としてフィース計画に多大な貢献をしてきた。技術者としての彼女は、コンピューター関係の専門家として、実際にGCS－WTのデータバンク内への侵入を果たすなど、その才能は疑いようのないものである。ただ、ソル・フィースの射撃手兼ナビゲーターとしては経験も不足しており、危ぶまれる点も多いが、そこまでは過分な期待というものであろう。

エドウィン・M・フィース（EDWIN・M・FEACE）

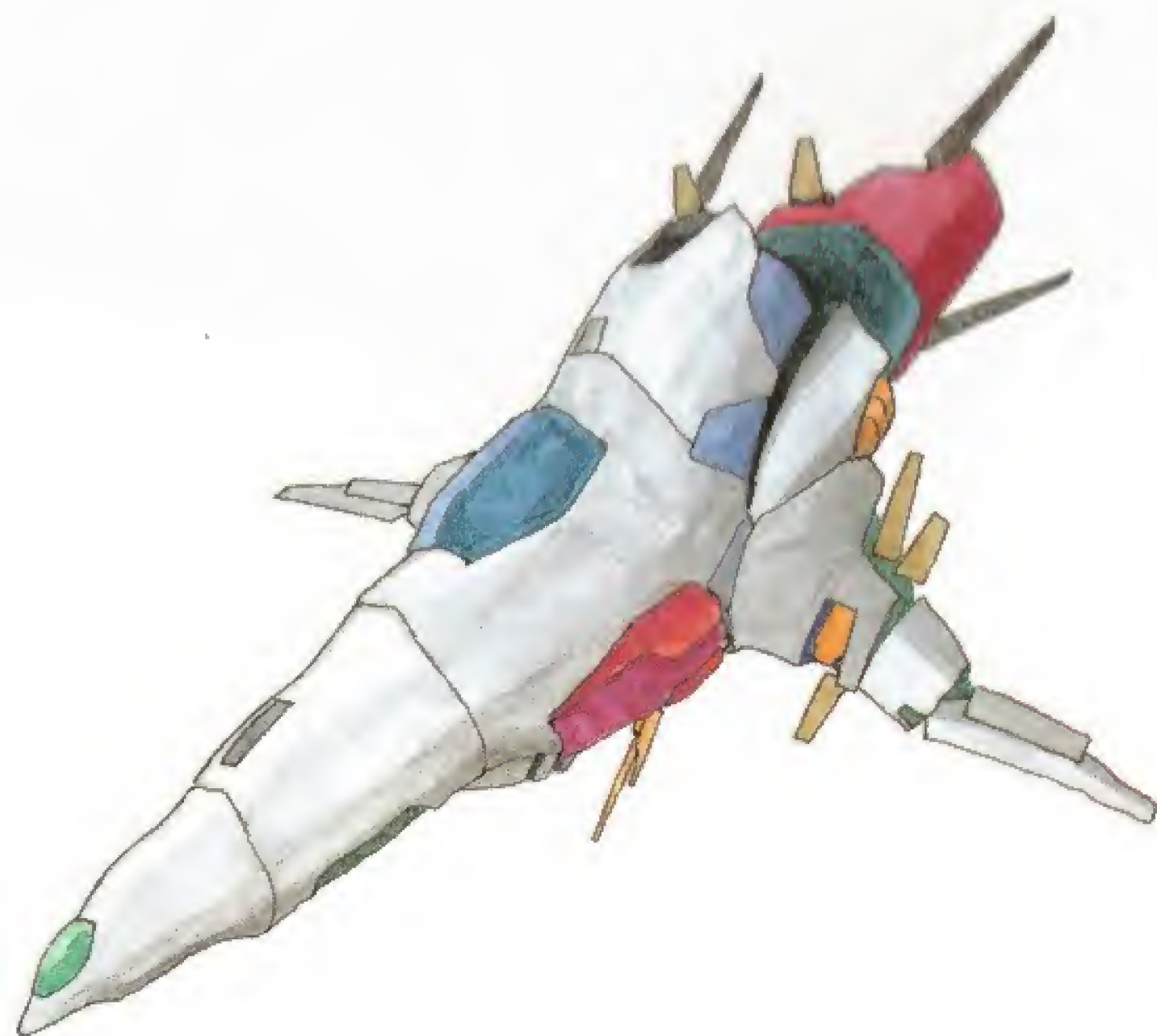
3270年、惑星スーリヤに生まれる。物理学者として、彼の名前は隠れないものであり3300年代を代表する科学者の一人である。反無機生命体の急先鋒として、地道にアイデアを練り、フィース計画を立案するが、その実行を見る前にGCS－WTの人間狩りの犠牲となる。だが、彼の志は、二人の若者によって引き継がれるのである……。

メカ

ソル・フィース（SOL・FEACE）

ソル・フィースは、エドウィン・M・フィース博士によってつくられた、複座式超高速宇宙戦闘艇であり、その設計に際しては、装甲よりは運動性、火力よりは操作性に重点をおかれている。

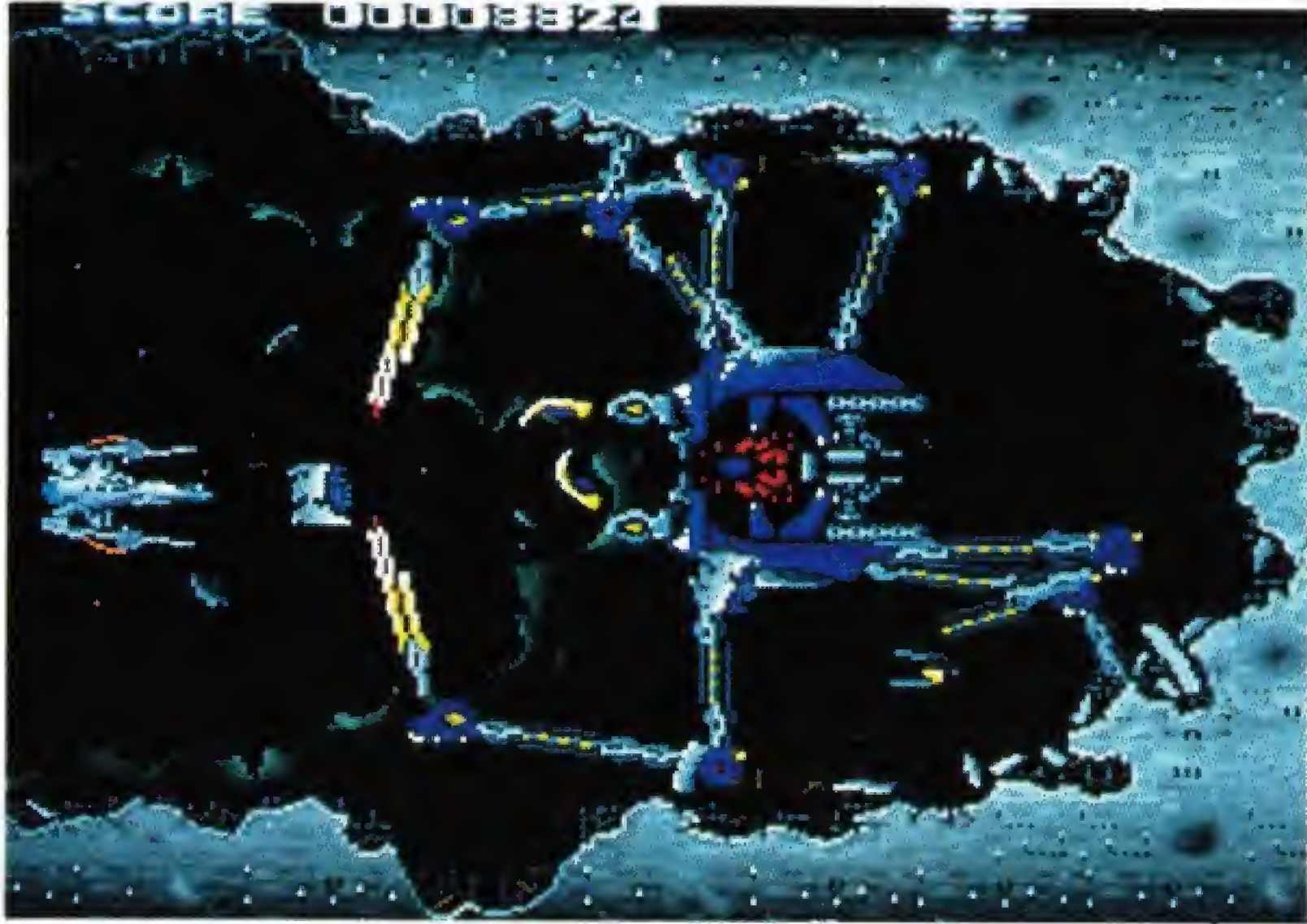
ソル・フィースの“売り”といわれている部分に、宇宙軍と互換性のある補助ユニットがある。宇宙軍は、補助となる火器ユニットを、カプセルに入れて放出し、補助を受ける側は、カプセルを破壊したあとに中のユニットを装着するのだが、フィースは、そのシステムをそのままソル・フィースに対応させたのだ。つまり、ソル・フィースは、火器においてのみ、宇宙軍のユニットを“盗む”事が可能なのである。

全長30m、総重量90t、機体中央部に40㎜レールキャノンを搭載し、上下に補助ユニット設置用パイロンを持つソル・フィースは、ワープ機能を持つ宇宙戦闘艇のなかでは、かつてない運動性と、小型化を果たした画期的なものである。

補助ユニット（SUPPORT UNIT）

宇宙軍正規の補助ユニットは以下の4種類である。

1. ブラスター（BLASTER）
   上下両方のパイロンに設置される通常弾である。
2.
   ワイド・ブラスター（WIDE BLASTER）
   2方向弾で、上下どちらかのパイロンに設置される。それぞれの砲身の角度を変えることが可能であるが、それはソル・フィースの運動に左右される。
3.
   メルト・レイ（MELT RAY）
   貫通式のレーザー砲である。
4.
   バーン・ビュレット（BURN BULLET）
   リボルバーに較べると連射性の劣るミサイルであるが、破壊力はリボルバーの4倍と強力である。

敵キャラクター

STAGE1. クラブ・ブレイン (CRAB·BRAIN)

大型宇宙艦艇攻略用強襲揚陸型攻撃ユニット。相手の内部に潜り込んで、容赦のない攻撃を加えるが、小型の艦艇に対しては、あまりその真価を発揮することは出来ない。

STAGE2. エッグ・ウォーカー (EGG・WALKER)

陸戦、警備、など数多くの場所で性能を発揮している、量産型歩行戦闘ユニット。汎用されるだけあってその性能は確かなものであり、侮る事のできない相手である。

インダストリアル・コア (INDUSTRIAL・CORE)

工場の中枢となるコンピューターで、自衛機能は備えているが、戦闘向きではない。

STAGE3. ヒート・ヴァイパー (HEAT・VIPER)

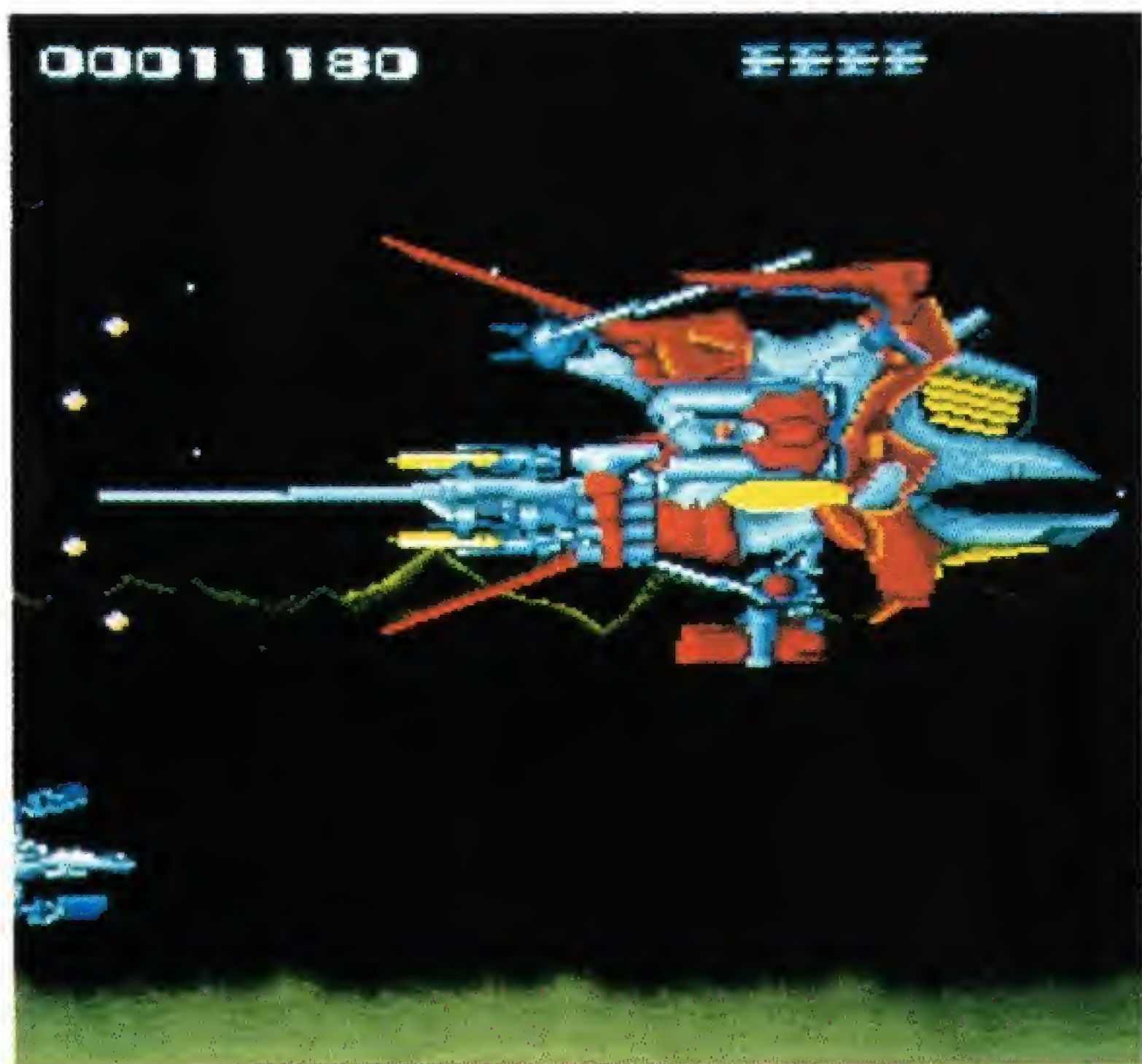
人工太陽の近くに生息するといわれる巨大な有機生命体。近付く者もいないので詳しいことは不明である。

STAGE4. BR-227

宇宙軍の最新式中型攻撃ユニット。まだ、実戦配備されていない生体兵器で、その性能は当然ながら全く知られていない。

STAGE5. ハルヴァード（HALBERD）

正式には、ハルバード。建設中である冥王星基地の主砲となるレーザー砲で、その破壊力は絶大である。しかも、至近距離に接近したとしても、周りを囲む多数の砲塔のため、容易には倒せない。

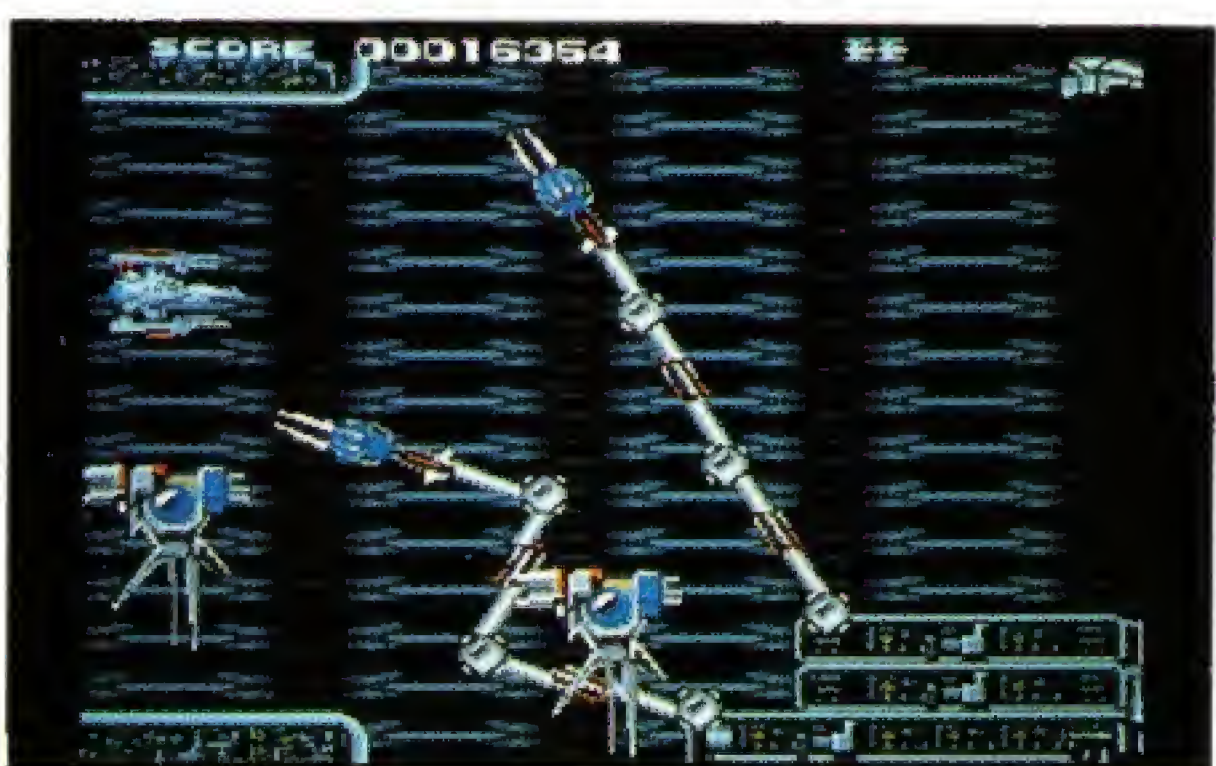
STAGE6. クルーセイダー（CRUSADER）

木星駐留星間警備隊、ユピテルの旗艦。名称を裏切らないその容赦ない攻撃は、目を見張るものがあり、最強の星間警備隊の旗艦として自他共に認める性能を有している。また、新兵器、曲射レーザーユニットを搭載している。

STAGE7. GCS－WT

無機生命体そのものといってよいGCS－WTが、どのような攻撃能力を持っているかは明らかではない。ただ、全く無力であると思い込むのは、あまりに楽天的というものであろう。

ステージ紹介

1面.　ソル・フィースがワープアウトした宙域には、3000万人の人間が住むコロニーが、あるはずであった。だが、実際にそこにあったのは、星間警備隊の人間狩りにより無残に破壊されたコロニーの残骸であった。白銀の機体は、怒りの咆哮をあげた。

ボス.　クラブ・ブレイン

2面.　シリウスと太陽系との間に浮かぶ大型兵器工場。ソル・フィースは、宇宙軍との接触を避けるには、どうしてもこの近くを進む必要があった。だが、工場外部にとり付けられた、無数の砲台からの攻撃はすさまじく、ソル・フィースは、内部への突入を敢行したのだが……。

中ボス.　エッグ・ウォーカー

ボス.　インダストリアル・コア

3面.　GCS－WTが、試作的に打ち上げた人工太陽の近くをソル・フィースは通過していく…。この付近には、巨大な蛇型の生命体が生息するという噂があったが、ここを避けて太陽系へ向かうのは不可能であったのだ…。そして、交戦中であった星間警備隊旗艦を押し潰すようにして、〝それ〟は、現れた…。

ボス.　ヒート・ヴァイパー

4面.　「宇宙軍正式巡航艦、左舷後方から高速で接近!!」悲鳴に近いミサオの声が、コックピットまで届いた。ソル・フィースの航路は宇宙軍と接触しないように細心の注意が払われていたはずである。だが、新兵器BR-227を輸送中であったこの巡航艦の存在までは、全く予想していなかった。予定外の危機である。

ボス.　BR－227

5面.　冥王星付近に建設中の宇宙基地がある。警備の手薄なこの宙域を、ソル・フィースは選んだのだが、要塞の主砲となる巨大レーザー砲、ハルヴァードの1門は、すでに設置を完了していた。

ボス.　ハルヴァード

6面.　ついに太陽系への突入を果たしたソル・フィースは、木星の第三衛星アマルテアにおいて、地球に最も近く、又、最強の星間警備隊、ユピテルとの交戦を余儀なくさせられた。ただし、これさえ突破できれば、地球までソル・フィースを阻むものは何もないのである。

ボス.　クルーセイダー

7面.　ソル・フィースは、人類発祥の地である太陽系第三惑星地球の大気圏へ突入し、今やGCS−WTの拠城となっている、その惑星の大気に身を預けた。人類の浮沈を賭けた、最後の闘いが始まるのだ……。

ボス.　GCS−WT

ご注意

★このプログラム及びマニュアルは、著作権で守られております。よってこれらの内容を、個人使用以外の目的で当社に無断で複製、転用するような不届者には、日本国の法律上の罰則が課せられます。
★純正ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。
★本製品、及びマニュアルは予告なしに仕様変更する場合があります。ご了承ください。
★ＭＩＤＩ、ＭＩＤＩボードなど、本製品以外のものについての質問にはお答えいたしかねます。ご了承ください。
★製品には万全を期して出荷しておりますが、内容の不良、不足ほか御不満がございましたら、当社〝ソル・フィース〟ユーザーサポート係までご連絡ください。
★ゲーム内容に関する御質問は誠に勝手ながら一切お断りしております。
★マニュアル中の画面写真は開発中のものです。

ユーザーサポート

もしプログラムが立ち上がらなかったり、立ち上がっても正常に動作しなかった場合は、もう一度「ゲームを始める」の項をお読みになった上、以下のことをお確かめください。

1. ディスケットは正しくセットされていますか？
2. 周辺機器と本体との接続不良はありませんか？
3. お手持ちの機種と本製品は対応していますか？

それでも正常動作しなかった場合は、お買いもとめのソフトウェアショップの担当者に御相談ください。他の同機種のハードウェアで正常動作する場合、お手持ちのハードが故障している恐れがあります。

以上の点を御確認の上で、なお製品の不良が考えられる場合は、「ユーザーサポートシート」に所定の事項をお書き添えの上、パッケージごと製品を当社〝ソル・フィース〟ユーザーサポート係までお送りください。

なお、お客様の誤動作による不良の場合は規定の手数料を申し受けますのでご了承ください。

ユーザーサポートのあて先

〒169 東京都新宿区西早稲田2－14－1
TOHMA西早稲田B1
ウルフ・チーム
〝ソル・フィース〟ユーザーサポート係

TEL. 03-5273-4795

ユーザーサポートシート

※機種名等、できるだけ詳しく記入してください。

お客様氏名　　　：

お客様住所　　　：

お客様電話番号　：

コンピュータ機種名　：

拡張メモリ　：

ディスプレイの機種名　：

ハードディスクの機種名：

外部ドライブの機種名　：

マウス　：

MIDIボード　：

その他拡張ボード　：

問題点に至るまでの操作：

※このシートはコピーしてお使いください。